
決戦
KESSEN
決戰於關原之上
© 2000 KOEI Co.,Ltd.
PlayStation 2

決戰報告板

西軍——石田三成





東軍——德川家康

戰略要點

1.武將的狀態

無論怎樣的武將在戰場上都會遇上不同的情況，好像有行軍中、戰事佔優、進入劣境或退兵等等，而畫面右圖的人物ICON背景顏色就顯示了武將現在身處戰場的狀況。雖然可以依照背景顏色來作出正確，但指令如有違於武將性格就會產生命令不服的情況，甚至會拒絕命令，因此除了解戰場的變化外，亦要了解武將的性格才可以在戰場中作出最好的指令。





・背景綠色時

表示行軍或待機中，可以自由給予指示



・背景藍色時

表示與敵軍交戰處優勢，不過交戰準備中不會接受命令



・背景紅色時

表示與敵軍交戰處優勢，最好暫時脫離戰線



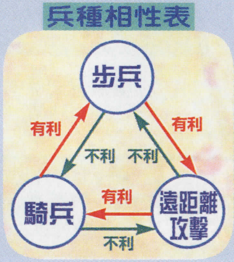
・背景黃色時

表示正進行脫離戰線，期間不會接受命令

2. 兵種的相對性



雖然步兵和騎兵等都會在戰場上互相殺戮，但其實各兵種之間卻存在着一種相對性的利弊，如騎兵雖對步兵強，但卻對遠距離攻擊弱這樣的強弱關係。為了減少在戰場上的兵力消耗，所以要消楚以下的相性表，不過在作出命令之前，就看清桃部隊的「疲勞度」，否則便令部隊的動作變得遲緩。回復這種機動力和攻擊力下降的情況，所以就要走到一處安全的地方進行待機。



3.處於有利位置

由於戰場上會出現不同的地形，如處於有利的位置就可以進行最有利的包圍戰，所以出陣前的布陣便成為了戰役成敗的關鍵之一。此外遇上敵方有名望的武將時就要使用同樣的包圍戰，否則在1對1的情況下會造成己方兵力大量消耗。



4.使用特殊戰術

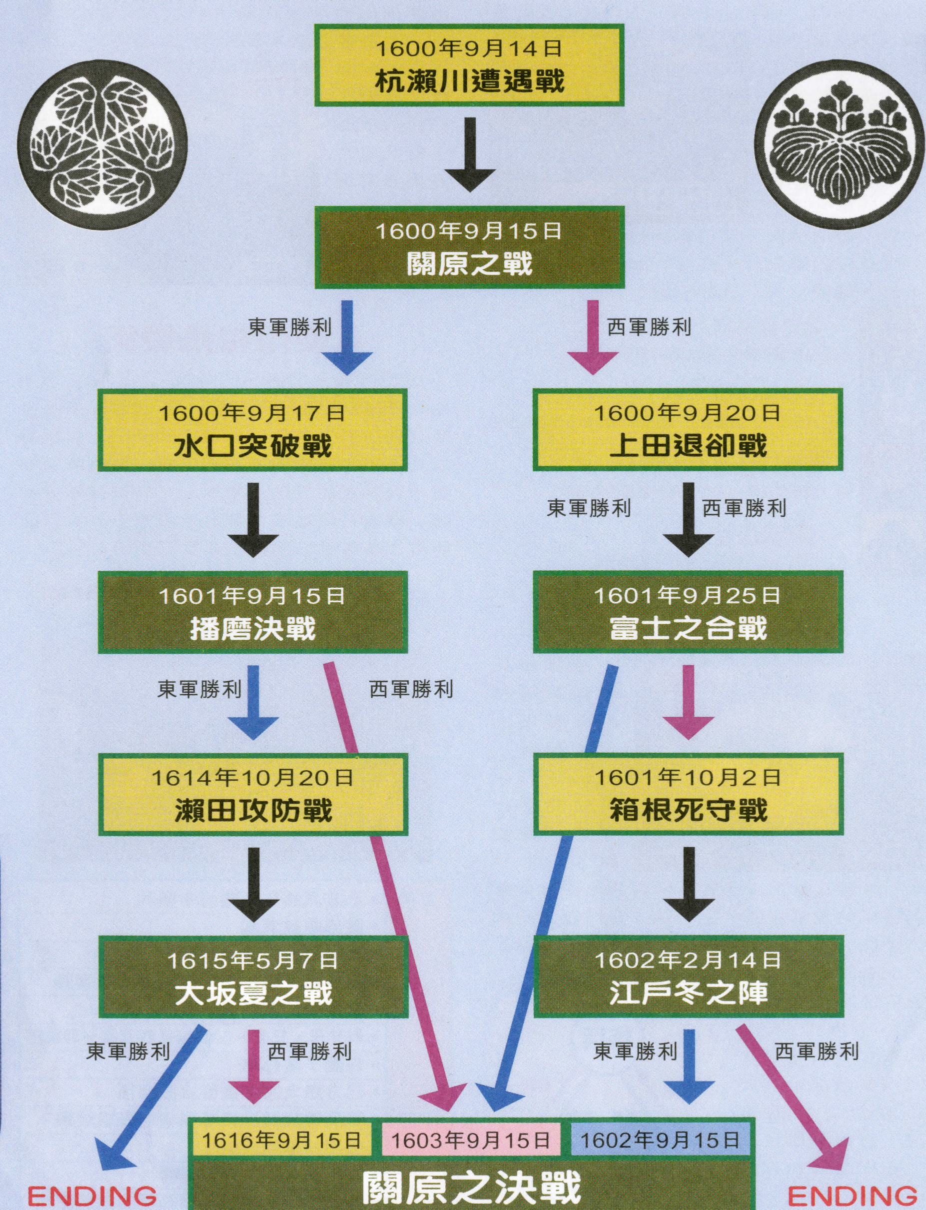
當部隊戰意多過80的時候，該部隊便會增加「特殊戰術」的命令選項。不過部隊的兵種設定則會影響發動特殊戰術的使用。由於戰意是使用特殊戰術的必須參數，所以需要知道增加戰意的方法。基本上，敵軍部隊被消滅、或被打敗而逃走都會今戰意上昇，因此將敵方部隊逐一擊破是非常重要的。



上昇	• 己方武將在一騎討中勝利
	• 敵部隊被消滅
	• 敵部隊被打敗而逃走
	• 己方總大將使用特殊戰術中的激勵
	• 與憎恨的武將進入戰鬥
	• 有父子、兄弟、友情關係的武將一起戰鬥
	• 包圍了敵部隊
	• 己方總大將會慢慢自動回復
下降	• 受到敵武將以特殊戰術的豪腕攻擊
	• 使用特殊戰術時
	• 表示命令不服或拒絕時
	• 有父子、兄弟、友情關係的武將對戰

戰役分歧圖表

《決戰》最初開始的時候，玩者只可以使用曾經統一整個日本而成立德川幕府的東軍主帥——德川家康，而西軍主帥的石田三成就要在玩者完成東軍的戰役後才可選擇。雖然《決戰》不論輸贏都可以進入下一場戰役，但在大型聯合戰役中的勝負就會影響玩者進入下一場戰役的地點，即會影響整個日本戰國時代的發展和歷史。



關原之戰的起因

在天下已手中的豐臣秀吉在1598年逝死的這個機會，兵力僅次於秀吉的德川家康就趁機違背秀吉的遺言，以奪取天下為目標。對秀吉特別忠心的石田三成因家康的行動而感到非常憤怒，所以聯同其他有勢力之士組成討伐家康的軍隊，但家康知道後則以「三成才是要脅豐臣家的謀反人」，帶同曾接受過豐臣家恩惠的武將都走到戰場之上。



杭瀨川遭遇戰

在杭瀨川所進行的聯合戰役就算加起了援軍，參戰的東、西武將只有8人。雖然這場戰役不論輸贏都可以進入下一次合戰，但結果將會影響在下一場戰役—關原之戰中才會出現有力武將，如小早川秀秋、毛利秀元等立場的去向。



由於戰場中只有8支部隊，所以非常適合初次玩這遊戲的玩者進行遊戲操作和戰術運用的練習。使用家康開始時，應該先將所有兵力移至下方的空地，等待先行攻擊的島左近，忠勝和直政來進行包圍戰，直政再次騎馬突擊將島左近大部份兵力減去，而家康就在附近等待三成的前來，以攻擊力強大的大砲攻擊削減三石千多兵力，再上前交戰，讓三石不能使用大砲攻擊，這時忠勝和直政差不多了結左近的部隊，便以三對二的姿態戰勝第一戰。另一方面，使用三石時就要注意東軍那方都是精銳的武者，而且多使用騎兵，因此要小心攻擊最先目標，不過大砲攻擊的使用就是先到者殺，不要讓德川用大砲攻擊射向三石。





西軍		東軍	
石田三成	5820	德川家康	3500
島左近	2000	本多忠勝	2000
蒲生鄉舍	1000	井伊直政	2300
援軍		援軍	
明石全登	4000	福島正則	3000

勝利條件

敵方總大將的部隊被消滅。不過在指定時間內仍然未能分出勝負的話，電腦就會以兩方剩餘兵力的百分比來決定，手上持兵量最多者為勝。如果再次相同就會以被消滅的部隊數而定。不過最後還是相同便會判玩者為勝方。

關原之戰





在杭瀨川遭遇戰之後，德川家康便回到美濃赤坂的東軍陣地，而石田三成則返回大垣城。西軍主帥便在當天晚上下了全軍遷移的命令，而目的地就是關原。三成想引東軍進入在其本據地—關原，而一口氣將東軍包圍及殲滅。西軍的各支部隊原本想在雨中以不動聲色的移往關原，不過這個消息就在第二天的下午傳到家康陣地。家康在看過三石的戰略書後，便向關原進發不讓西軍如願以償，而這場戰役就是日本歷史上最大的聯合戰役。

關原不但是日本最有名的聯合戰役之戰場遺址，而且這一戰更是玩者進入遊戲後的第一個分支，將會令下一場戰役的地點改變。關原之戰的設定是最接近史實，而關原上，小早川秀秋他們真的很關心毛利一家的行軍動靜。在遊戲中的小早川秀秋和毛利秀元都是各自持有一萬兵力的大型部隊。如果指揮東軍的時候，就不要攻擊這兩支部隊，而等待對方出手。如叛變的話，他們便會即時加入戰役，對東軍十分之有利，分分鐘可以不理會對方的攻擊勇往直前。





使用東軍的話，今次可算是比較輕鬆的一戰，因為在開始時，石田三成那邊會有毛利秀元、吉川廣家、毛利勝永、小早川秀秋不會參戰，只要不攻擊這四支部隊，就可以以多過西軍的兵力殲滅石田三成，不過首先清除擁有數次大砲攻擊的大谷吉繼。另一方面的西軍就要在布陣時除了將所有部隊集結之外，而把他們四隊擺放在前面，令他們先遇上敵軍。



勝利條件

將敵方總大將的部隊消滅。不論東軍、西軍同樣當未能達成條件時，勝敗的決定就會與瀨川遭遇戰同樣。

關原之戰 EVENT 發生條件

EVENT表	發生條件
煩惱的小早川秀秋	進行了叛變工作的狀態下，西軍的士兵數目被減至一定數值時
小早川秀秋的叛變	進行了叛變工作的狀態下，東軍取得優勢時便會發生
島津義弘之敵中橫斷	島津軍士兵數目在一定數值下進入戰鬥
安國寺惠可瓊的説服	西軍的士兵數目被減去一定數值時發生
石田三成與福島正則之戰	三成與正則的戰鬥開始時發生
石田三成與細川忠興之戰	三成與忠興的戰鬥開始時發生
德川秀川遲來的參戰	東軍的士兵數目所剩無幾時發生
勝的活躍	當家康部隊被消滅後，逃走時便會發生



關原戰國之記錄冊

在史實中有很多不同的情節都是發生在關原之戰上，而《決戰》裏亦將會見到這些忠於史實的EVENT。其中當然不可少了關原之戰最有名的事件「小早川秀秋的叛變」，不過想見這個EVENT就要在開戰前的政略進行「寝返」工作，否則關原之戰上就不會發生這個難得的EVENT。其他詳細的EVENT發生條件就可參考以下的EVENT表，不過在抗瀨川遭遇戰發生了的EVENT就不會再次發生。





西軍		東軍	
石田三成	7906	德川家康	10000
島左近	3500	本多忠勝	5820
大谷吉継	5700	井伊直政	5630
宇喜多秀家	9220	福島正則	4000
島津義弘	1500	黒田長政	5400
小早川秀秋	10000	細川忠興	5550
明石全登	8000	藤堂高虎	4980
小西行長	6000	加藤嘉明	3000
安国寺恵瓊	1800	田中吉政	4140
蒲生郷舎	2400	寺沢広高	4800
島津豊久	1000	京極高知	4020
毛利秀元	10000	可児才蔵	2000
吉川広家	3000	酒井家次	3600
小川祐忠	4290	松平忠吉	5072
毛利勝永	2250	塙団右衛門	2850
大野治長	3000		
援軍		援軍	
長宗我部盛親	6660	池田輝政	5866
長束正家	1500	山内一豊	4264
		浅野幸長	7816

水口突破戰

當東軍在關原之戰取得勝利之後，就會進入水口的聯合戰役。由於西軍在關原之戰戰敗，所以逃出的石田三成和島左近便與島津、長宗我部等援軍進行集結。當他們近江、水口附近收到家康與本多忠勝、福島正則等主力編成追擊三成的隊伍，而為了逮捕三成，所以他們以快速的行軍速度趕赴水口，埋伏等待西軍的殘餘部隊。







使用東軍的時候，石田三成會依照故事情節由右面逃往地圖左面的指定區域。由於上方的指定區域會有家康主力部隊，所以三成會向下方的指定區域進發。只要將主力部隊移至下方，攔截其中一個主要逃脫部隊，便可以進行逐一擊破。另一方面，使用西軍的時候，可以以現時的兵力與東軍一戰，戰略和杭瀨川遭遇戰相同，等待東軍的先頭部隊到來，以大砲減低對方部隊的兵力，再進行包圍戰。如果想依照故事發展逃往指定區域的話，首先引東軍主力往上方的前進，當其差不多到達中央部份時，立即全軍逃往下方的指定區域，以島左近、長束正家來牽制下方的敵軍，以時間差逃脫。



勝利條件

東—將石田三成的部隊殲滅。

西—將德川家度的部隊殲滅。或者石田三成、島津義弘、長宗我部盛親三名武將進入地圖中的指定區域。

當東軍、西軍都未能達成指定條件的話，勝敗的決定就會與瀨川遭遇戰同樣。

西軍		東軍	
石田三成	4365	德川家康	5000
島左近	1500	本多忠勝	1500
島津義弘	1244	福島正則	4000
長宗我部盛親	6660	田中吉政	3000
長束正家	1500	可児才蔵	2000

上田退卻戰

當東軍在關原之戰取得勝利之後，就會進入上田的聯合戰役，而這段故事將會由真田昌幸、幸村兩父子決定這場戰役勝敗的關鍵。他倆不單能力高，而且在戰場的某處進行伏擊。

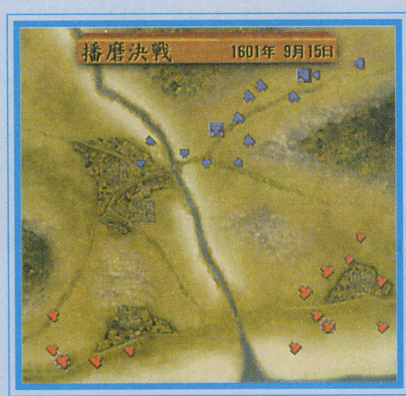




在使用東軍的時候，由於兩個指定區域都有埋伏，因此玩者就要從把石田三成的部隊消滅和逃進指定區域兩個選擇中作決定。如選擇消滅石田三成的部隊的話，在開始時就要利用兵多這個優勢向石田三成方向進攻。將五打三的優勢維持，便有九成把握將三支部隊同時消滅，而就算真田昌幸、幸村停上伏擊而趕回來，卻因為沒有大砲攻擊而無法阻止。選擇逃到指定區域的話，最好逃到右下方那個區域，可以避開真田幸村那攻擊甚強的忍者部隊之外，亦能派遣福島正則和本多正信在橋上掩護德川家康三人逃脫上田這個戰場。另一方面，使用西軍時就要利用遠距離武器消耗前往地圖右面的東軍兵力，而且命令真田昌幸停止伏兵走到橋頭，迫東軍走進真田幸村的伏擊陷阱，再次以前後夾擊戰術。不過最好之前擊破最近西軍的逃脫部隊—榊原康政，真田幸村就要經常逃離戰場。







西軍		東軍	
石田三成	5820	德川家康	4000
島左近	3000	德川秀忠	5000
蒲生鄉舍	2100	榊原康政	3000
真田昌幸	3000	本多正信	1980
真田幸村	2000	藤堂高虎	3735

勝利條件

東—將石田三成的部隊消滅。或者德川家康、德川秀忠、榊原康政3人進入指定區域。

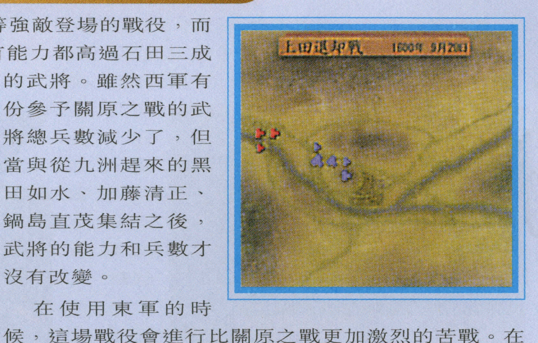
西—將德川家康的部隊消滅。

不論東軍、西軍同樣當未能達成條件時，勝敗的決定就會與瀨川遭遇戰同樣。

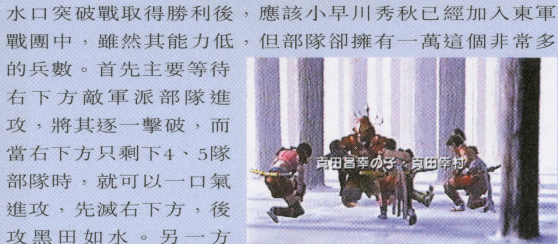
播磨決戰

「播磨決戰」是黑田如水和加藤清正等強敵登場的戰役，而今次總大將的黑田如水是個差不多所有能力都高過石田三成的武將。雖然西軍有份參予關原之戰的武將總兵數減少了，但當與從九洲趕來的黑田如水、加藤清正、鍋島直茂集結之後，武將的能力和兵數才沒有改變。





在使用東軍的時候，這場戰役會進行比關原之戰更加激烈的苦戰。在水口突破戰取得勝利後，應該小早川秀秋已經加入東軍戰團中，雖然其能力低，但部隊卻擁有一萬這個非常多的兵數。首先主要等待右下方敵軍派部隊進攻，將其逐一擊破，而當右下方只剩下4、5隊部隊時，就可以一口氣進攻，先滅右下方，後攻黑田如水。另一方面，在指揮西軍時，雖然當中武將的能力高，但兵數卻不及東軍，因此必需將軍力集中在東軍必經的右下方，以相同的戰略消滅東軍。







勝利條件

將敵方總大將的部隊消滅。不論東軍、西軍同樣當未能達成條件時，勝敗的決定就會與瀨川遭遇戰同樣。

歷史事件發生條件

黑田父子，戰場相見	如水與政長的戰鬥開始時發生
清正與正則，戰場相見	清正與正則的戰鬥開始時發生
秀忠誓要一雪前恥	秀忠開始戰鬥時發生
勝的活躍	家康部隊被消滅時發生

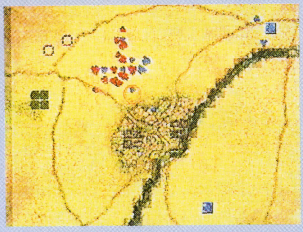
西軍		東軍	
黑田如水	10000	德川家康	10000
島左近	3000	本多忠勝	5330
宇喜多秀家	4610	井伊直政	5100
島津義弘	5870	福島正則	4000
真田幸村	3000	黑田長政	5420
明石全登	4000	細川忠興	5550
小西行長	3000	小早川秀秋	10000
長宗我部盛親	6660	榊原康政	3000
安国寺恵瓊	1800	本多正信	660
加藤清正	7500	藤堂高虎	2490
毛利輝元	10000	德川秀忠	10000
佐竹義宣	9000	加藤嘉明	3140
鍋島直茂	9300	吉川広家	3000
毛利勝永	1800	池田輝政	4560
松野重元	1000	山内一豊	2958
立花宗茂	3900	浅野幸長	6510
長束正家	1500	田中吉政	5850
後藤又兵衛	1000	寺沢広高	2400
堝団右衛門	1000	京極高知	3000
大野治長	3000	可児才蔵	2000

富士之谷戰





當德川家康返回江戶之後，便立刻整備東軍和關原所剩下兵力，往西軍進行攻擊，而且以黑田如水為中心從九州來到的軍隊亦歸入東軍部隊之內。這場戰役開始階段，東軍雖然兵數不能和西軍比，但可以利用這股由九州帶來的力量來進行牽制。由於在軍議中的布陣可以由自己改變，所以便能夠把黑田如水和加藤清正移至最前線的西軍必經之路，迫使他不能不戰，而且亦可以利用之前一直使用的那套等待對方前來，以包圍攻擊的戰法，把西軍的兵力慢慢耗損。另一方面，使用的西軍將會在開戰之前發生黑田如水和加藤清正的求見事件，為了向三成說出協兵條件，雖然協兵條件不能達成，但已經顯露他們反判之心，因此之前的軍議上應該設定他倆為「寢返」。由於西軍擁有的兵力比東軍為多，所以趁東軍的援軍到達之前，將其兵力減至一半，再加上開始階段沒有了黑田如水的兵力威脅，令西軍更加容易殲滅東軍。



西軍		東軍	
石田三成	7906	德川家康	10000
島左近	3500	本多忠勝	4365
大谷吉継	5700	井伊直政	4222
宇喜多秀家	6915	福島正則	3000
島津義弘	4000	黑田長政	4050
小早川秀秋	7500	細川忠興	4162
真田幸村	2000	榊原康政	3000
明石全登	6000	本多正信	1320
小西行長	6000	黑田如水	10000
長宗我部盛親	4995	藤堂高虎	3735
安国寺恵瓊	1800	德川秀忠	10000
真田昌幸	3000	加藤清正	7500
蒲生鄉舎	2400	加藤嘉明	3000
毛利勝永	2250	浅野幸長	5862
毛利秀元	7500	田中吉政	1500
吉川広家	3000	鍋島直茂	9300
小川祐忠	4290	立花宗茂	3900
長束正家	1500	可児才蔵	2000
堝団右衛門	2850		
大野治長	3000		
援軍		援軍	
		松平忠吉	3804
		結城秀康	9000



勝利條件

將敵方總大將的部隊消滅。不論東軍、西軍同樣當未能達成條件時，勝敗的決定就會與瀨川遭遇戰同樣。

歷史事件發生條件

三成與正則的戰鬥	三成與正則的戰鬥開始時發生
三成與忠興的戰鬥	三成與忠興的戰鬥開始時發生
清正與正則，戰場相見	清正與正則的戰鬥開始時發生
秀忠誓要一雪前恥	秀忠開始戰鬥時發生
勝的活躍	家康部隊被消滅時發生

瀨田攻防戰



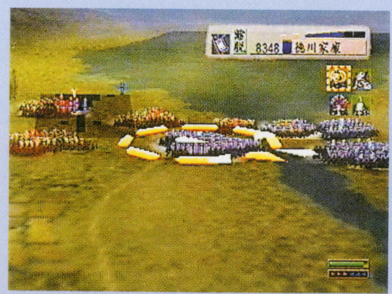


今次西軍的總大將會由黑田如水改為真田幸村。在這次聯合戰役中，雖然東軍最初只有兩支部隊參戰，但之後則會有其他援軍抵達，而西軍亦同樣會有援軍支援，不過雙方的援軍數目則有所不同。如果西軍在這彭戰役中戰敗的話，就會在下一場大坂夏之陣中損失了宇喜多秀家的參軍。





指揮東軍的時候，由於只有兩支部隊，而對方卻有四支部隊，所以就算擁有萬七兵力都不能將西軍消滅的，唯有等待援軍的到來才能擁有反擊之力，這樣最初兩支東軍部隊就要在援軍抵達前減少兵力的消耗。防止兵力大量消耗的方法便是在橋面前進行交戰，還要集中兵力在同一個橋頭上，這樣就可以防止敵人渡江進行包圍，亦都可以減少兵力消耗。另一方面，指揮西軍時就要進行速戰速決的戰法，因為東軍在後期的兵力會比西軍，而且亦有時間的限制，所以開始後就要集中德川家康，不過就要小心他的大砲攻擊。



西軍		東軍	
真田幸村	7000	德川家康	10000
木村重成	8000	藤堂高虎	7000
後藤又兵衛	6000		
毛利勝永	4500		
援軍		援軍	
明石全登	4000	本多忠朝	6750
長宗我部盛親	5000	榊原康勝	4500
塙団右衛門	3000	井伊直孝	8100
		酒井家次	4500
		德川秀忠	10000
		本多正信	5400



勝利條件

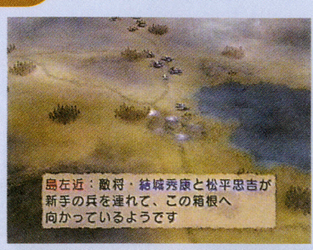
東—將西軍總大將真田幸村的部隊消滅。

西—將東軍總大將德川家康的部隊消滅。

在東軍、西軍同樣未能達成條件時，取勝的將會是東軍。

箱根死守戰



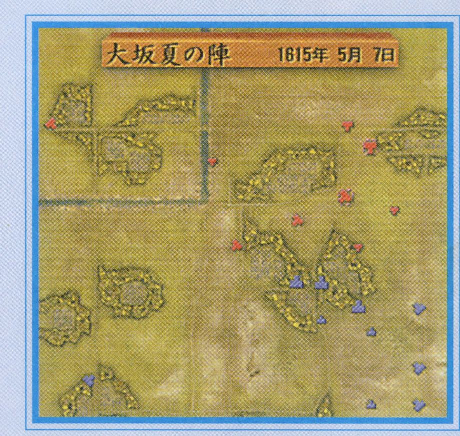




東軍在播磨之戰中取得勝利之後，下一場戰役就會以箱根作為戰場。由於德川在富士之合戰中戰敗，所以為了令全軍可以安全撤退，所以德川家康和數名武將以自我犧牲在箱根阻撓狙擊他們的西擊。由於今次德川是敗兵之將，以及只帶五名武將，所以今次戰役將會是德川家康在《決戰》中最困難的戰鬥，加上不論武將、兵數都對東軍極之不利，而援軍亦同樣是石田三成那邊佔優。在這麼困難的情況下，除了集中攻擊西軍總大將—石田三成之外，亦只有將所有部隊移至自軍增援區域內，等待西軍一個一個的被包圍，而且別忘記使用殺傷力極高的大砲攻擊。其好處可以將對方部隊之間的距離拉闊，不容易被敵人集中攻擊，而且己方出現增援時可以立即進行作戰，及令西軍的增援加長了移動的距離，東軍就利用這兩個優點打勝這場戰役。另一方面，使用西軍的時候，石田三成就可以進行大屠殺，以多兵數的優勢打贏德川家康。



西軍		東軍	
石田三成	9820	德川家康	7500
島左近	3300	本多忠勝	2533
大谷吉繼	5600	井伊直政	3400
宇喜多秀家	9220	榊原康政	4000
真田幸村	4500	本多正信	330
小西行長	3000	酒井家次	5900
援軍		援軍	
明石全登	8000	松平忠吉	3000
蒲生鄉舍	2700	結城秀康	4500
長宗我部盛親	4000		
島津義弘	5000		



勝利條件

東—將西軍總大將真田幸村的部隊消滅。

西—將東軍總大將德川家康的部隊消滅。

在東軍、西軍同樣未能達成條件時，取勝的將會是東軍。

決戰 KESSEN

大ッ夏之陣

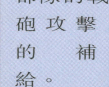




在日本歷史上，德川家康就在這場戰役中將豐臣家消滅，令戰國時代正式畫上休止符。在遊戲中，西軍會在大坂戰役中處於不利狀態。東軍當然可以一口氣直將敵方部隊一一消滅，但西軍就要考慮如何迎戰，如何不被家康的部隊狙擊，等到豐臣秀頼的援軍抵達。

在指揮東軍的時候，可以利用其在兵數上的優勢，把西軍迫上不歸之路，不過就要小心大野治長、治房兩兄弟的大砲攻擊擊中德川家康、松平忠直、前田利常的一萬大軍上。首先將東軍兵存集中在右面，以先滅右方，後攻真田幸村。另一方面，在指揮西軍的時候，雖然兵力不足，但可以利用戰略來彌補。首先將所有西軍兵力集中設置在左上角，利用橋身狹窄的特性，使東軍不能一次過大舉進攻，而將兵力集中在橋的內側部份，當東軍部隊一個一個進入時，就能一個一個的消滅，利用大野治長、治房的大砲攻擊在後面削弱東軍兵力，而真田幸村就要經常使用激勵提升兩支部隊的戰意，作大砲攻擊的補給。





西軍		東軍	
真田幸村	8000	徳川家康	10000
宇喜多秀家	5000	黒田長政	3000
木村重成	8000	細川忠興	6500
明石全登	4000	本多正信	3660
長宗我部盛親	5000	伊達政宗	7000
後藤又兵衛	6000	藤堂高虎	6600
毛利勝永	4540	徳川秀忠	10000
塙団右衛門	3000	本多忠朝	4500
大野治長	4000	榊原康勝	3000
大野治房	4000	井伊直孝	5400
		加藤嘉明	3000
		松平忠直	10000
		寺沢広高	4315
		福島正則	4345
		酒井家次	2490
		前田利常	10000
		片倉小十郎	3390
援軍			
豊臣秀頼	5000		

勝利條件

將敵方總大將的部隊消滅。不論東軍、西軍同樣當未能達成條件時，勝敗的決定就會與瀨川遭遇戰同樣。

決戰 KESSEN

江戸冬之陣

東軍經過伊達政宗和最上義光等東北勢力的加入，令到戰局傾向的西軍不能擁有壓倒性的實力。由於西軍採用將東軍包圍的布陣，所以令到三成部隊周圍的兵力變得薄弱了，但攻擊效果卻非常顯著。





指揮東軍的時候，利用開始時的兵力集中將其中一邊薄弱的西軍兵力消滅，令到他們的攻擊效果減低，從而改變西軍的戰略運用，尤其是北方的西軍，可以聯同北方的最上義光和伊達政宗進行夾擊，加上遠距離攻擊的協助，應該可以容易地消滅西軍兵力。另一方面，指揮西軍的時候，最好可以使用集中兵力交戰，因為這個包圍戰略所需要的時間實在太長了，而且很容易事先被擊中，所以筆者推薦在下面中央區域進行集中布陣，以之前被動的打法將東軍的兵力逐一擊破，當東軍的兵力消耗至一定程度時，西軍就可以一擁而上，殺個片甲不留。



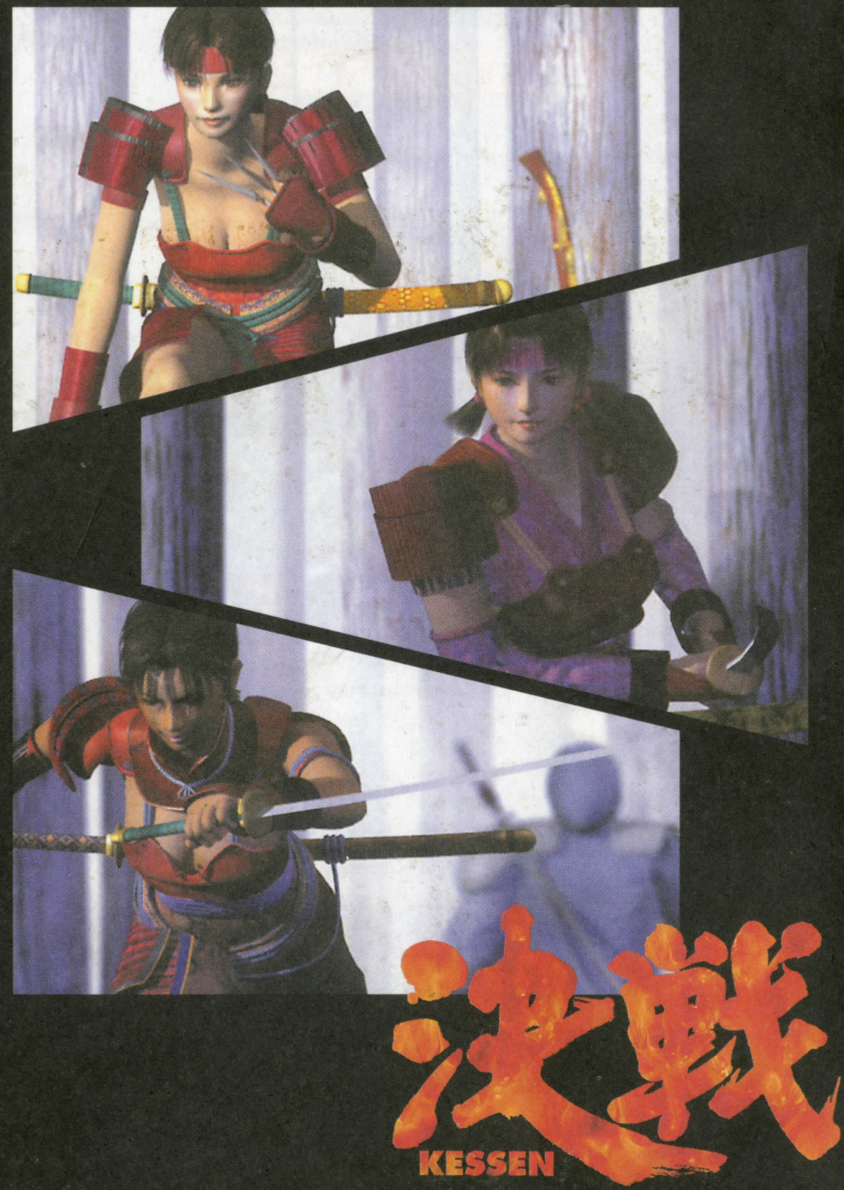




西軍		東軍	
石田三成	10000	徳川家康	10000
島左近	3500	本多忠勝	6000
大谷吉継	6300	福島正則	6716
宇喜多秀家	10000	黒田長政	6966
島津義弘	4620	細川忠興	5726
真田幸村	4800	榊原康政	6000
上杉景勝	9000	本多正信	1320
明石全登	6300	徳川秀忠	8000
小西行長	6000	加藤清正	6886
長宗我部盛親	4800	井伊直孝	5400
安国寺恵瓊	2700	酒井家次	3000
後藤又兵衛	3000	松平忠吉	5200
前田慶次	3000	浅野幸長	5496
蒲生郷舎	2400	伊達政宗	10000
毛利秀元	7850	最上義光	7200
直江兼続	3000	片倉小十郎	8150
佐竹義宣	7300		

勝利條件

將敵方總大將的部隊消滅。不論東軍、西軍同樣當未能達成條件時，勝敗的決定就會與瀨川遭遇戰同樣。



隨第123期《遊戲誌》附送

製造商：KOEI
售價：6800日圓
發售日：發售中
容量：DVD-ROM
記憶：216KB
PS2／SLG／MEM／1P

Text：MARKS　Designed by：JOAN